

PERANCANGAN KOMIK
“NOSTALGIA BENGAWAN SOLO”



PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025

PERANCANGAN KOMIK

“NOSTALGIA BENGAWAN SOLO”

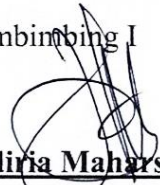


Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

Tugas Akhir Perancangan Karya Desain Berjudul:

PERANCANGAN KOMIK “NOSTALGIA BENGAWAN SOLO” diajukan oleh Putika Dwi Ayurin, NIM: 1912640024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / NIDN. 0009097204

Pembimbing II


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

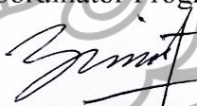
NIP. 19810412 200604 1 004 / NIDN. 0012048103

Cognate


Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

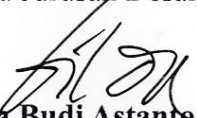
NIP. 19810615 201404 1 001 / NIDN 0015068106

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900215 201903 2 018 / NIDN. 0015029006

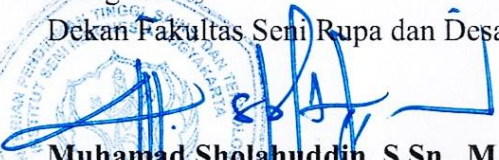
Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001 / NIDN. 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

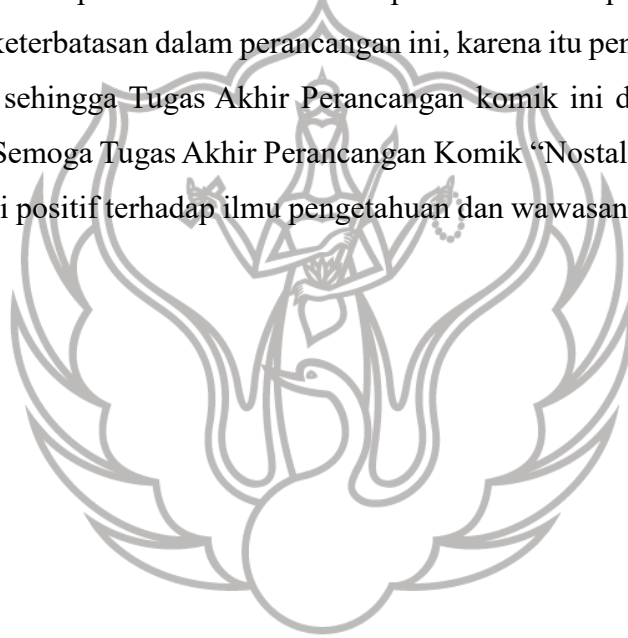

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan kelimpahan-Nya di dunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang PERANCANGAN KOMIK “NOSTALGIA BENGAWAN SOLO” dengan baik dan tepat waktu. Perancangan ini dibuat sebagai syarat dan kewajiban untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini disusun dalam bentuk penelitian ilmiah dan proses perancangan komik “Nostalgia Bengawan Solo”. Perancangan ini menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan, sekaligus menerapkan ide dan wawasan personal terkait penciptaan karya. Masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam perancangan ini, karena itu penulis berharap kritik dan saran yang membangun sehingga Tugas Akhir Perancangan komik ini dapat disempurnakan di masa yang akan datang. Semoga Tugas Akhir Perancangan Komik “Nostalgia Bengawan Solo” ini dapat memberi kontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan dan wawasan bagi pembaca dan bagi khayalak umum.



Boyolali, 21 Mei 2025

Putika Dwi Ayurin

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala Puji bagi Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan ini dapat selesai juga berkat adanya peran dan dukungan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya dan secara khusus kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., selaku Dosen Wali yang senantiasa telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi perkuliahan dengan baik.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya memberi ilmu, bimbingan, masukan dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dengan baik.
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya memberi ilmu, bimbingan, masukan dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini dengan baik.
8. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku *Cognate* dalam sidang akhir dan juga pemberi arahan untuk membuat karya lebih baik lagi.
9. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn., selaku mantan Dosen yang telah memberi teladan, inspirasi, dukungan, dan motivasi personal.
10. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menjadi pengajar, memberikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan berlangsung.
11. Mama tercinta yang selalu punya tempat spesial di hati, karena telah memberi kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk melanjutkan studi perkuliahan.

12. Mbak Martha, kakak kandung, yang telah meminjamkan laptop gamingnya yang menjadi alat tempur utama penulis dalam menyelesaikan studi perkuliahan.
13. Papa beserta keluarganya yang tetap memberi dukungan jarak jauh agar penulis dapat menyelesaikan studi perkuliahan.
14. Keluarga besar dari ibu yang terus mendorong dan memotivasi, serta dukungan selama masa perkuliahan berlangsung.
15. Sahabat perkuliahan, Tria, Arum, Alda, teman-teman Randatapak, dan semua teman mahasiswa seperjuangan yang telah memberi dukungan, bantuan, dan semangat.
16. Teman-teman masa sekolah dan teman-teman baru dalam grup *Sweet Talk*, yang telah memberi dukungan emosional dan menemani penulis selama masa perkuliahan hingga pengerjaan Tugas Akhir ini.
17. Teman-teman grup *Diapet Against Diarrhea* yang juga telah membantu dan memberi dukungan emosional serta pengalaman belajar yang tiada duanya.
18. Meng Meng, Erik, Moli, Cimol dan Cireng, kucing-kucing yang telah tiada ketika pengerjaan Tugas Akhir ini berlangsung, namun hidupnya berjasa mengisi kehidupan penulis selama studi perkuliahan.
19. Semua pihak yang bersedia menjadi responden dan membantu mengisi kuisioner
20. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dan turut membantu sampai pengerjaan Tugas Akhir ini selesai.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama : Putika Dwi Ayurin
NIM : 1912640024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Desain dengan judul **PERANCANGAN KOMIK “NOSTALGIA BENGAWAN SOLO”** adalah hasil pemikiran, penelitian, pemaparan, dan perancangan yang asli dan bukan tiruan atau duplikasi baik naskah laporan maupun perancangan karya sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Apabila di kemudian hari terjadi penyimpangan terhadap pernyataan ini, penulis bersedia bertanggung jawab dan menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Boyolali, 25 Mei 2025



Putika Dwi Ayurin

NIM 1912640024

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama : Putika Dwi Ayurin
NIM : 1912640024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK “NOSTALGIA BENGAWAN SOLO”**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Boyolali, 21 Mei 2025

Putika Dwi Ayurin

NIM 1912640024

ABSTRAK

Komik seringkali dianggap hanya berfungsi media hiburan atau media informasi saja. Tetapi komik kini juga bisa sebagai medium reflektif yang dapat menyampaikan nilai-nilai filosofis dan emosional. Perancangan Komik ini diawali oleh ketertarikan dan ketakjuban penulis terhadap lagu “Bengawan Solo” karya Gesang Martohartono yang tak lekang waktu dan perubahan zaman. Bait dan nada lagunya sederhana namun memiliki nilai historis sekaligus menggambarkan perasaan yang universal yakni nostalgia. Disamping itu, ditemukannya permasalahan ironis bahwa hampir sebagian besar masyarakat Solo belum mengetahui sejarah Bengawan Solo. Hal ini memunculkan urgensi penulis untuk merancang komik yang bertemakan “Nostalgia Bengawan Solo”.

Komik ini bertujuan disamping mengedukasi nilai sejarah Sungai Bengawan Solo, komik ini juga dapat untuk merefleksikan perjalanan batin manusia melalui analogi sungai sebagai simbol kehidupan yang terus mengalir. Konsep perancangan dimulai dari penelitian dan pengumpulan data, merancang naskah dilanjut sketsa awal, diakhiri dengan *rendering* dan juga *finishing*. Tokoh utama dalam cerita ini bernama Sani, digambarkan pria muda berusia 27 tahun yang menghadapi titik terendah dalam hidup hingga akhirnya menemukan kekuatan untuk berdamai dengan masa lalu. Gaya penceritaan adalah pendekatan puitis dan simbolik dengan kerangka teori semiotika Ferdinand de Saussure, khususnya terkait dikotomi makna denotatif dan konotatif seperti analogi sungai.

Hasil perancangan berupa komik digital dengan narasi dan visual yang menggabungkan elemen nilai historis, nostalgia, dan emosi batin yang dapat mengajak pembaca ikut merenungkan perjalanan hidup mereka sendiri. Diharapkan hasil akhir rancangan komik ini dapat menjadi wadah baru dari penggabungan nilai historis dan emosi personal yang lebih universal dan sentimental terhadap pembaca.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Perancangan.....	2
E. Manfaat Perancangan.....	2
F. Definisi Operasional	3
G. Metode Perancangan.....	3
H. Metode Analisis Data.....	5
I. Konsep Perancangan.....	5
J. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	7
A. Identifikasi Data.....	7
1. Tinjauan Kota Solo.....	7
2. Tinjauan Nostalgia	11
3. Tinjauan Bengawan Solo.....	12
4. Tinjauan Komik.....	19
5. Tinjauan Semiotika.....	29
B. Tinjauan Buku Komik yang akan Dirancang.....	31
C. Tinjauan Literatur	32
D. Tinjauan Karya Lainnya.....	33

E. Analisis Data.....	35
F. Kesimpulan Analisis Data.....	36
BAB III KONSEP DESAIN	38
KONSEP DESAIN	38
A. Konsep Kreatif.....	38
B. Program Kreatif	41
BAB IV PROSES DESAIN.....	71
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	71
1. Studi Visual Unsur Properti.....	71
2. Studi Visual Properti	78
3. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	80
4. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon	88
5. Studi Visual Unsur Arsitektural / Bangunan	89
6. Layout Komik Secara Keseluruhan.....	91
B. GSM (Graphic Standart Manual).....	103
C. Poster Pameran Tugas Akhir.....	103
D. Katalog Pameran Tugas Akhir	104
BAB V PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	6
Gambar 2.1 Lirik Bengawan Solo.....	17
Gambar 2.2 Bengawan Solo ブンガワン・ソロ.....	18
Gambar 2.3 Relief Trajan's Column.....	20
Gambar 2.4 Komik “Put On” karya Kho Wan Gie.....	21
Gambar 2.5 Contoh Splash Ganda dalam Manga “Dandandan”.....	28
Gambar 2.6 Bengawan Solo – Sungai Berkah – The Blessed River.....	34
Gambar 2.7 Kowloon Generic Romance, karya Jun Mayuzuki.....	35
Gambar 3.1 Referensi Desain Karakter dari Manga Dungeon Meshi dan Layout-Tone Warna dari Komik Eropa Charogne.....	39
Gambar 3.2 Penggambaran Ekspresi jiwa di Komik Kabuki – David Mack	40
Gambar 3.3 Penerapan Simbol Visual pada Komik.....	40
Gambar 3.4 Referensi Layout dan Panel dari Komik The Magic Order karya Oliver Coipel.....	65
Gambar 3.5 Referensi Balon Kata dari Komik Tintin in Tibet.....	65
Gambar 3.6 Referensi Penggunaan Tone Biru dan Kuning pada Komik.....	66
Gambar 3.7 Font Lakmus Fenotype Regular.....	67
Gambar 3.8 Desain Akhir Judul.....	67
Gambar 3.9 Font Info Story Ultimate.....	68
Gambar 3.10 Onomatope dari Tulisan Manual.....	68
Gambar 3.11 Onomatope dengan Font Mabook.....	69
Gambar 3.12 Font Arial.....	69
Gambar 4.1 Landscape Perkotaan.....	71
Gambar 4.2 Visualisasi Perkotaan.....	71
Gambar 4.3 Plaza Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.....	72
Gambar 4.4 Visualisasi Plaza sebagai Taman.....	72
Gambar 4.5 Jembatan Jurug.....	72
Gambar 4.6 Visualisasi Jembatan Jurug.....	73
Gambar 4.7 Taman Balekambang Solo.....	73

Gambar 4.8 Visualisasi Taman Balekambang Solo.....	73
Gambar 4.9 Taman Balekambang Solo.....	74
Gambar 4.10 Taman Balekambang Solo.....	74
Gambar 4.11 Taman Tirtonadi.....	74
Gambar 4.12 Visualisasi Taman Tirtonadi.....	75
Gambar 4.13 Tepian Sungai Bengawan Solo.....	75
Gambar 4.14 Visualisasi Tepian Sungai.....	75
Gambar 4.15 Lukisan Sungai Bengawan Solo 1860.....	76
Gambar 4.16 Visualisasi Sungai Bengawan Solo.....	76
Gambar 4.17 Kota Jakarta Tahun 1960.....	76
Gambar 4.18 Visualisasi Kota Tahun 60an.....	77
Gambar 4.19 Rel Kereta Di Atas Sungai.....	77
Gambar 4.20 Visualisasi Kereta Di Atas Sungai.....	77
Gambar 4.21 Kapal Jong.....	78
Gambar 4.22 Visualisasi Kapal Jong.....	78
Gambar 4.23 Perahu Kelulus.....	79
Gambar 4.24 Visualisasi Perahu Kelulus.....	79
Gambar 4.25 Getek.....	79
Gambar 4.26 Visualisasi Getek.....	80
Gambar 4.27 Model Wajah Sani.....	80
Gambar 4.28 Model Pakaian Sani.....	81
Gambar 4.29 Desain Karakter Sani.....	81
Gambar 4.30 Mode Wajah Petra.....	82
Gambar 4.31 Model Pakaian Petra.....	82
Gambar 4.32 Desain Karakter Petra.....	82
Gambar 4.33 Model Wajah Ibu Sani Muda.....	83
Gambar 4.34 Model Pakaian Ibu Sani.....	83
Gambar 4.35 Desain Karakter Ibu.....	83
Gambar 4.36 Model Wajah Ayah Sani Muda.....	84
Gambar 4.37 Model Pakaian Ayah Sani.....	84
Gambar 4.38 Desain Karakter Ayah Sani.....	84

Gambar 4.39 Model Wajah Kakak Sani.....	85
Gambar 4.40 Model Pakaian Santai Kakak Sani.....	85
Gambar 4.41 Desain Karakter Kakak Sani.....	85
Gambar 4.42 Model Wajah dan Hijab Nenek Misterius.....	86
Gambar 4.43 Model Kebaya dan Tengkok Bambu yang Digendong.....	86
Gambar 4.44 Desain Karakter Nenek Misterius.....	86
Gambar 4.45 Model Wajah Anak Kecil.....	87
Gambar 4.46 Desain Karakter Anak Kecil.....	87
Gambar 4.47 Referensi Panel Komik.....	88
Gambar 4.48 Referensi Balon Kata – Heart of Gold.....	88
Gambar 4.49 Tugu Keris Solo.....	89
Gambar 4.50 Visualisasi Tugu Keris Solo.....	89
Gambar 4.51 Stasiun Solo Balapan.....	90
Gambar 4.52 Visualisasi Stasiun Solo Balapan.....	90
Gambar 4.53 Sampul Depan dan Sampul Belakang.....	96
Gambar 4.54 Graphic Standart Manual.....	103
Gambar 4.55 Poster Pameran TA.....	103
Gambar 4.56 Katalog Pameran TA.....	104
Gambar 4.57 Katalog Pameran TA dua sisi.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hubungan Penanda dan Petanda.....	30
Tabel 2.2 Skema Makna Denotatif-Konotatif.....	31
Tabel 3.1 Storyline: BAB 1: “Arus yang Terputus”.....	42
Tabel 3.2 Storyline: BAB 2: “Nostalgia”.....	47
Tabel 3.3 Storyline: BAB 3.1: “Mimpi Bengawan”.....	52
Tabel 3.4 Storyline BAB 3.2: “Air Mata Sungai”.....	54
Tabel 3.5 Storyline BAB 4: “Mengalir, Tetap Mengalir”.....	58



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Solo merupakan salah satu kota tua yang ada di pulau Jawa. Salah satu ikon terkenal adalah Keraton Solo dan sungai Bengawan Solo. Di masa lalu, Solo merupakan kota kerajaan seperti Yogyakarta, yakni bernama Kasunanan Surakarta atau secara umum disebut Keraton Solo. Eksistensi Keraton Solo tidak terlepas dari adanya sungai Bengawan Solo yang melintasi wilayah ibu kota kerajaan tersebut di masa lampau. Keduanya saling berhubungan dan memiliki peran penting dalam membangun peradaban Solo. Terutama Sungai Bengawan Solo yang menjadi urat nadi jalur perniagaan kuno di pulau Jawa (*Ekspedisi Bengawan Solo*, 2008a). Karena itu, sebagai kota yang tumbuh di tepi Bengawan Solo, Solo menyimpan jejak panjang sejarah, peristiwa, dan peradaban yang berakar dari masa kerajaan hingga modern. Sungai itu tidak hanya menghidupi jiwa kota secara fisik, namun juga memiliki nilai simbolik tentang aliran kehidupan yang terus berubah. Bengawan Solo hingga diabadikan dalam lagu “Bengawan Solo” ciptaan Gesang Martohartono yang kepopulerannya hingga sepanjang masa.

Namun seiring berkembangnya zaman, sungai Bengawan Solo mulai ditinggalkan. Banyak masyarakat Solo yang mulai melupakan bahwa Bengawan Solo bukan sekedar sungai. Menurut Himawan dkk. (2021: 120), sebagian besar masyarakat Solo tidak mengetahui akan sejarah sungai Bengawan Solo. Padahal, sungai tersebut selama ini telah mengalir dan membawa cerita dan kenangan seperti lika-liku hidup manusia. Maka dari itu, dalam perancangan komik ini penulis menggabungkan nilai sejarah Bengawan Solo dan narasi filosofis dengan unsur simbolis untuk menggambarkan perjalanan lika-liku perjalanan hidup manusia melalui visual dan dialog yang puitis.

Komik merupakan kumpulan gambar dan lambang yang bersusun untuk menyampaikan suatu informasi (McCloud, 2022). Komik merupakan salah satu media bacaan populer karena memiliki keunggulan dalam menarasikan kisah ke dalam bentuk visual sehingga cerita mudah di serap dan pesannya atau informasi yang disampaikan mudah diingat (Maharsi, 2011: 6). Melalui kisah nostalgia Bengawan Solo ke dalam buku komik, diharapkan tidak hanya dapat memberi edukasi sejarah, namun juga memberi ruang

untuk merenungkan kehidupan melalui analogi sungai.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penjabaran latar belakang diatas yakni: Bagaimana menggabungkan narasi nilai-nilai sejarah Bengawan Solo dan narasi filosofis dengan unsur simbolis ke dalam bentuk media komik?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah perancangan komik yaitu memiliki cerita utama dengan unsur narasi filosofis berkaitan tentang sejarah Bengawan Solo di Kota Solo yang dimulai dari tahun 1500an hingga sekarang, sehingga bukan cerita sejarah murni.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancang ini adalah:

1. Menghasilkan komik yang dapat menjadi alternatif pendekatan edukasi sejarah Sungai Bengawan Solo.
2. Menjadi referensi komik yang menggabungkan sejarah lokal dan naratif filosofis ke dalam bentuk media visual.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca:

1. Bagi Masyarakat

Media untuk bernostalgia tentang sungai Bengawan Solo serta mengajak masyarakat untuk merenungi lika-liku kehidupan.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Sebagai referensi perancangan komik yang menggabungkan unsur sejarah dan narasi filosofis yang simbolis dalam berkarya.

3. Bagi Dunia Perkomikan

Diharapkan dapat menyumbang koleksi perkomikan Indonesia serta dapat melestarikan komik untuk pembaca Indonesia.

F. Definisi Operasional

1. Komik

Dalam buku (McCloud, 2022) oleh Scott McCloud, komik berarti gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi untuk menyampaikan informasi dan/atau memperoleh tanggapan estetik dari pembacanya.

2. Nostalgia

Adalah perasaan atau emosi yang relevan bagi seseorang yang mengalaminya sendiri atau kerinduan yang sentimental (*The New Oxford Dictionary of English*, 1988:1266).

3. Narasi Filosofis

Narasi filosofis adalah narasi atau cerita yang menggunakan gaya, bahasa, dan visual yang mendalam berkaitan dengan makna dan tujuan dibalik peristiwa cerita tersebut.

4. Simbolisme

Simbolisme adalah pemakaian simbol atau lambang untuk mengekspresikan ide-ide.

5. Bengawan Solo

Bengawan Solo merupakan nama sebuah Sungai terpanjang di pulau Jawa yang bersejarah (*Ekspedisi Bengawan Solo*, 2008). Di dalam perancangan, bengawan solo adalah inti cerita yang akan disampaikan

6. Solo

Adalah wilayah eks-karesidenan Surakarta yang bubar pada tahun 1950. Akan tetapi, Solo juga digunakan untuk menyebut nama lain dari Kota Praja Surakarta yang di dulunya merupakan ibukota Kasunanan Surakarta.

G. Metode Perancangan

1. Data yang diperlukan

a. Data primer

Data primer berupa data verbal dan visual yang diperoleh melalui buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan sejarah Sungai Bengawan

Solo dan tentang Kota Solo. Selain itu diperlukan data-data pengetahuan tentang komik dan teori semiotika sebagai bahan media perancangan.

b. Data Sekunder

Sumber lainnya yang bisa melengkapi pengumpulan data adalah data dari internet berupa gambar atau video.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

1) Literatur Sungai Bengawan Solo

Studi literatur berasal dari buku “Ekspedisi Bengawan Solo” oleh jurnalistik Kompas. Selain itu, studi literatur lainnya dapat melalui jurnal-jurnal yang membahas Sungai Bengawan Solo.

2) Literatur Kota Solo

Sungai Bengawan Solo tidak terlepas dari sejarahnya kota Solo sehingga diperlukan studi lebih lanjut tentang sejarah perkembangan Kota Solo dari tahun 1500 hingga saat ini yang menjadi acuan perancangan. Literatur kota Solo didapat melalui jurnal-jurnal sejarah serta situs pemerintahan Kota Solo.

3) Literatur Komik

Buku yang digunakan untuk studi literatur diantara buku “*Understanding Comic*” karya Scott McCloud dan “Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas” karya Indiria Maharsi, M.Sn. sebagai bahan dasar merancang komik.

4) Literatur Semiotika

Untuk merancang narasi dan visual simbolik dan puitis yang bermakna dalam, digunakan literatur semiotika Ferdinand de Saussure tentang makna denotatif dan konotatif. Buku yang digunakan untuk studi ini adalah buku “Metode Studi Media dan Kajian Budaya” oleh Rachmah Ida dan jurnal-jurnal lain.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dengan beberapa orang yang

memiliki pengalaman atau pengetahuan terhadap Sungai Bengawan Solo.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dengan cara mengumpulkan data-data berupa gambar-gambar Sungai Bengawan Solo dan lainnya.

d. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi langsung Sungai Bengawan Solo yang berada di sebelah timur Kota Solo, dan mengunjungi tempat-tempat yang menjadi bagian latar tempat cerita.

H. Metode Analisis Data

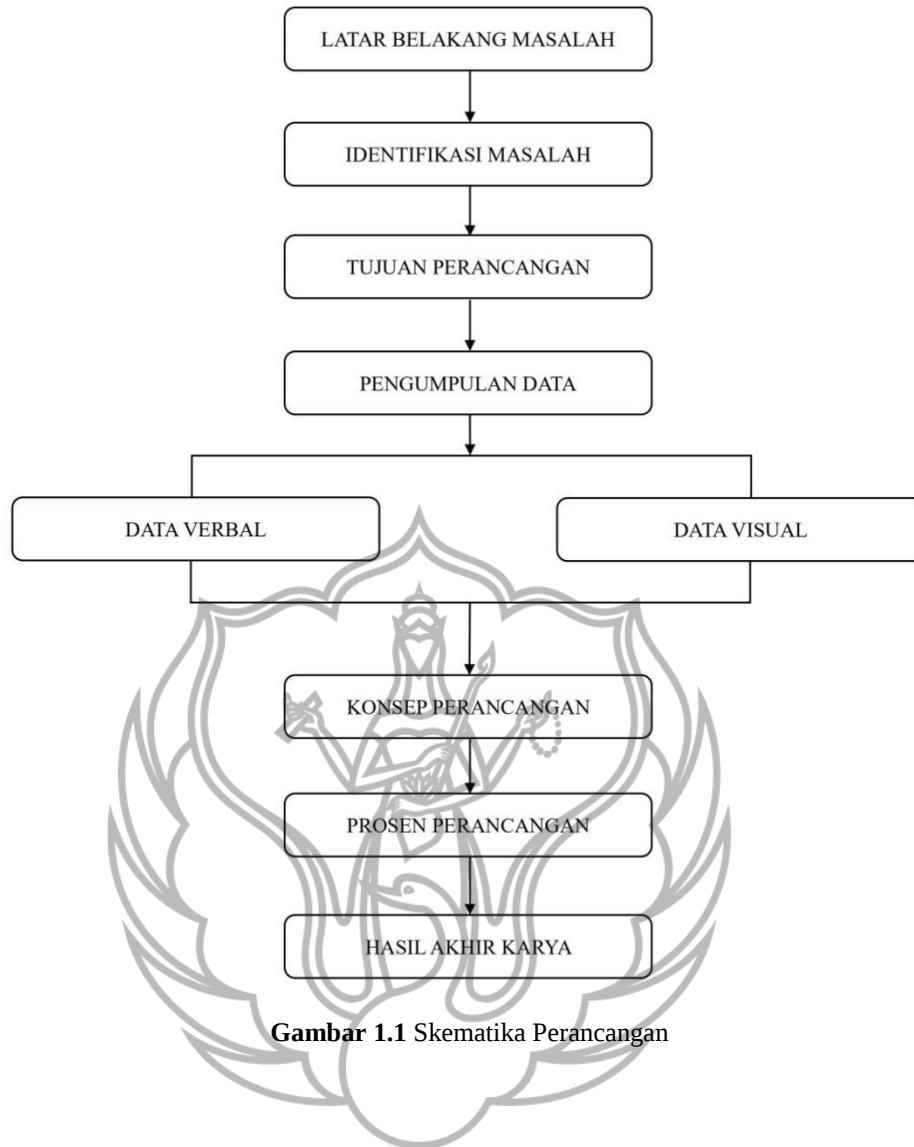
Metode analisis yang digunakan adalah metode 5W1H yang merupakan kumpulan kata tanya dalam bahasa Inggris yakni *what* (apa), *who* (siapa), *when* (dimana), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana) untuk memecahkan suatu masalah.

I. Konsep Perancangan

Adapun tahap perancangan yang akan dilalui:

1. Persiapan materi cerita
2. Membuat naskah cerita
3. Merancang desain elemen komik: karakter, latar, plot, chapter
4. Membuat storyboard dan sketsa manual di kertas
5. Digital Inking (*Rendering*)
6. Hasil akhir perancangan (*finishing*)

J. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan